



XV Jornadas
CRAI REBIUN

TALLERES PARA EL ÉXITO
DE UN CURSO EN LÍNEA
Madrid, 15 y 16 de junio
2017

 **crue**
Universidades
Españolas
Red de Bibliotecas
REBIUN

 **UNED**  **BIBLIOTECA**

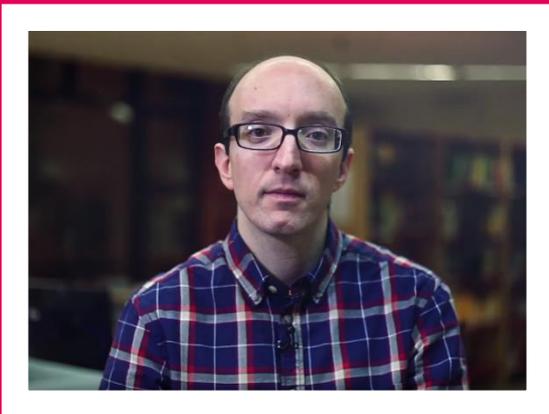
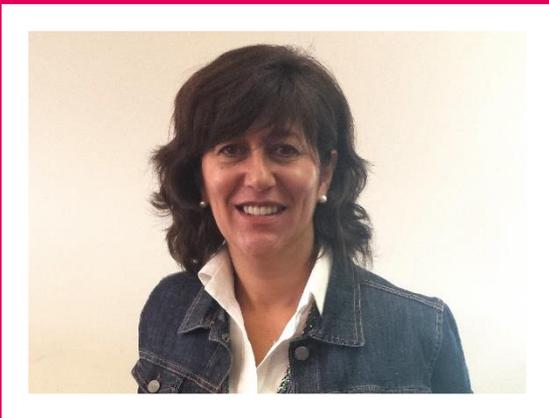
Taller 2:

LUDIFICACIÓN

Tipologías de recursos y actividades

Rosa Sánchez / Raúl Aguilera

Universidad Carlos III de Madrid



Hola, somos...

ROSA SÁNCHEZ

RAÚL AGUILERA

UNIDAD DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA
E INNOVACIÓN DOCENTE - UTEID

uc3m | Universidad **Carlos III** de Madrid
BIBLIOTECA

¿Y tú?...

Responde por favor
a la encuesta pinchando
en la imagen de la izquierda

XV Jornadas CRAI: Encuesta Taller 2

El objetivo de esta sencilla encuesta es conocer la experiencia previa de los participantes en el Taller sobre ludificación

***Obligatorio**

¿Has participado como estudiante en algún MOOC? *

- Sí
 No

Si has respondido afirmativamente, ¿en qué plataforma has cursado MOOCs?

Puedes seleccionar más de una opción

- miriadaX
 edX
 Coursera
 FutureLearn
 Plataforma propia de universidad

¿Has colaborado en la creación de algún MOOC? *

- Sí
 No

En este taller
vamos a
aprender...

1. ¿ QUÉ ES LA LUDIFICACIÓN?

2. ¿ CÓMO DESARROLLARLA? > TALLER

PRIMERA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO DISEÑO INSTRUCCIONAL

SEGUNDA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO SISTEMA DE
RECOMPENSAS

1.

¿QUÉ ES LA LUDIFICACIÓN?



GAMIFICATION
IS THE USE OF GAME ELEMENTS
AND GAME DESIGN
TECHNIQUES
IN NON-GAME CONTEXTS.

Kevin Werbach*

University of Pennsylvania

LUDIFICACIÓN

Diseño instruccional

RECURSOS

Audiovisuales
(vídeos,
animaciones...)

Textuales

ACTIVIDADES

Simulaciones /
experimentos,
ejercicios...

Individuales
Tests
Proyectos



Colectivos
Proyectos
Evaluaciones
por pares
Blogs / Wikis

Formativas

Sumativas

Sistema de recompensas

LÚDICAS

Insignias
(*badges*)



FORMALES

Calificaciones

Elementos lúdicos

- Narrativa (*storytelling*): misión + desafíos
- Personalización / socialización del aprendizaje
- Dinámicas de cooperación / competitividad

2.

TALLER

PRIMERA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO DISEÑO INSTRUCCIONAL

Trabajo en equipo

40 minutos

Puesta en común

10 minutos



SEGUNDA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO SISTEMA DE RECOMPENSAS

Trabajo en equipo

30 minutos

Puesta en común

10 minutos



CONCLUSIONES

Puesta en común

10 minutos

Grabación de vídeo

10 minutos



XV Jornadas CRAI REBIUN

TALLERES PARA EL
ÉXITO DE UN CURSO
EN LÍNEA

Madrid, 15 y 16 de junio 2017



ELSEVIER



CAMBRIDGE
UNIVERSITY PRESS

SPRINGER NATURE